

IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURES ON THE CURSED ISLAND

ROBINSON CRUSOE: ADVENTURES ON THE CURSED ISLAND is a cooperative adventure game in which players take the role of castaways stranded on an uninhabited island. Their goal is to build a settlement, protect themselves from dangers and fulfill a variable objective. The box contains six different scenarios making each game more difficult and extraordinary!

EXPLORE THE ISLAND

- Discover new territories.
- Search for new resources.
- Find the best place for your camp.

SET CAMP

- Build a shelter to protect yourself from rain, cold and wind.
- Barbecue it with a palisade to keep wild animals away.
- Search the island for food and prepare stock for winter.

BUILD CONSTRUCTIONS

- Reinforce the palisade, set traps.
- Build a raft and sail around your island.
- Build a pen and start breeding animals.

UNCOVER ITS SECRETS

- Discover the tale of other castaways.
- Explore the buildings of wild tribes.
- Find hidden treasures.

CREATE NEW ITEMS

- Search the mountains for flint to make fire.
- Make clay pots, wooden buckets, tar, and leather clothing.
- Create new weapons: "darts", "spears", and bows.

COMPONENTS

- 60 Game Cards
- 100 Tokens
- 12 Tokens with special abilities
- 100 Tokens with special abilities
- 100 Tokens with special abilities
- 100 Tokens with special abilities

ZMAN GAMES

Robinson Crusoe это кооперативная игра для 1-4 игроков.

Castaways



Scenario 1

You are castaways on a deserted island. It is the end of summer. You have to prepare for winter, build shelter, a roof and a parade. It will be difficult to survive during the tough months of autumn and winter. You also have to build a pile of wood so you can light it on fire when you spot a ship on the horizon to call for help...

Goal of the Scenario

You must have built the "Fire" item and a pile of wood (box on right) by the 10th, 11th or 12th turn. Wood cubes can only be placed before the Action phase, from left to right. You can put any number of wood cubes on the pile, but no more than one column per round! Succeed in this and you win!

 Herbs  +1	 Oil Only for pile 2 	 Pirate Saber +1 	 Medallion with a Lady 3 
--	---	--	--




 No effect.


 No effect.


 Only for pile.

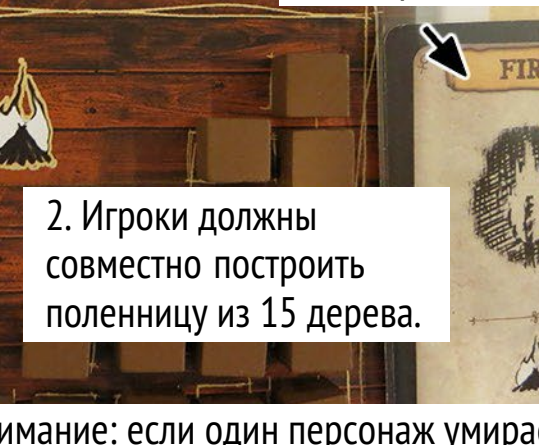

MAST


 Only for pile.

Date

1	2	3	4
---	---	---	---

Victory Points



1. Изобрести огонь

2. Игроки должны совместно построить поленницу из 15 дерева.

Внимание: если один персонаж умирает, то игра проиграна!

Каждый игрок выбирает персонажа



Особые раны (Появляются от некоторых карт приключений)

Особые умения решимости



Красный маркер ран

Начальное изобретение

По две фишки игрока

Когда красный маркер ран достигает черепа, то персонаж умирает!

На игровом поле памятка о шести фазах каждого раунда:



Для игры нужно 12 карт событий

Остальные карты событий верните в коробку



Символ книги

Символ приключения

Нужно перетасовать колоду из 12 карт событий для первого сценария: 6 с символом книги и 6 с символом приключения

Это шкала морального духа

Поставьте маркер на нулевое деление шкалы морального духа



Это начальный участок острова

Положите жетон лагеря

Тип (пляж)

Источник еды

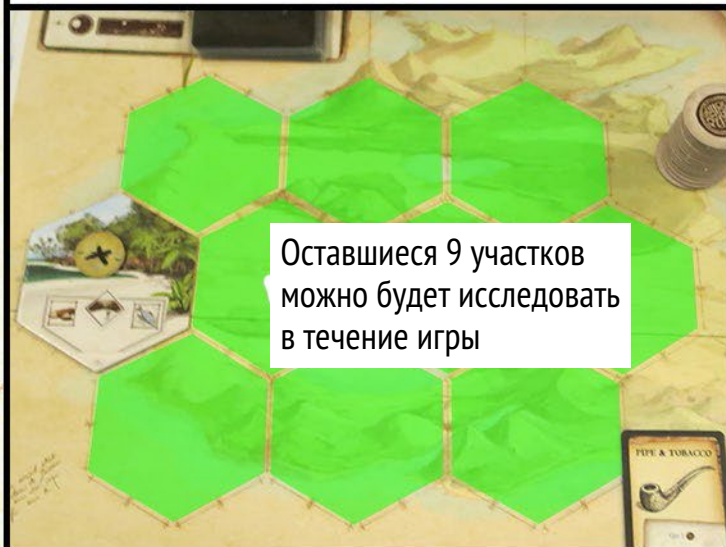
Источник дерева

Участок N.8



В игре будем исследовать вглубь острова

Оставшиеся 9 участков можно будет исследовать в течение игры



В этой области показаны семь основных действий, доступных в игре

Положите карту "Ящики с едой"

Перетасуйте и положите три колоды приключений

Положите кубики такого же цвета рядом



Вытяните два случайных начальных предмета, остальные предметы верните в коробку

По два маркера на каждой карте: эти предметы могут быть использованы только дважды



Перемешайте жетоны находок



В этой области показано то, что можно построить в игре:



В этой области размещаются карты изобретений:



Перетасуйте остальные карты изобретений и положите рядом



Castaways

Поставьте маркер раунда на деление первого раунда на листе сценария



Выберите игрока и дайте ему жетон первого игрока



В каждом раунде шесть фаз:



~1~



1. Фаза событий



Игра наинается с картой "Ящики с едой", поэтому в первом раунде тянуть карту не надо

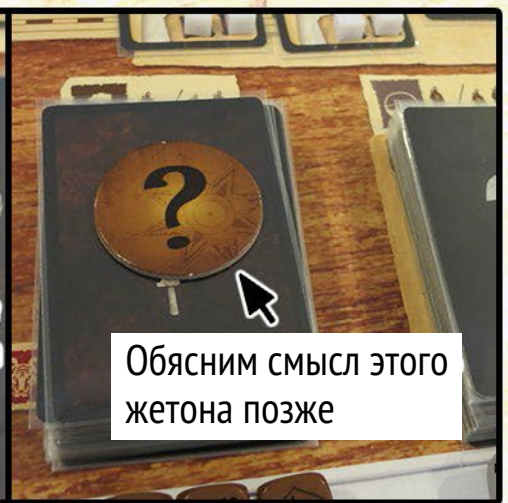
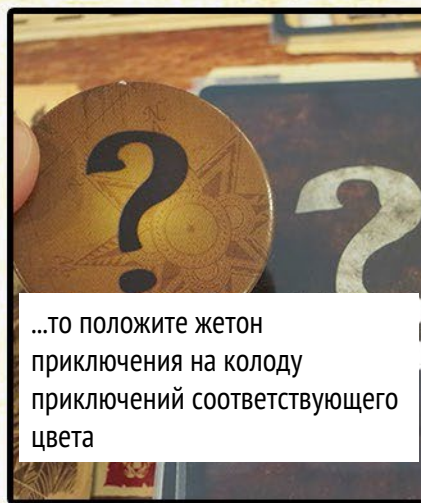


В последующих раундах, если есть карты в ячейке угрозы, то сдвиньте карты налево и положите новую карту справа



Розыгрыш карты события:





Внимание: при игре с одним персонажем, +1 к моральному духу перед фазой морального духа

~3~



3. Фаза добычи

Жетон лагеря

Источник дерева

Источник еды

Игроки получают ресурсы во время фазы добычи с участка, на котором находится жетон лагеря. Положите ресурсы на ячейку доступных ресурсов.

Ячейка ожидаемых ресурсов

Ячейка доступных ресурсов

Пример:

1 дерево, 1 еда

Пример:

1 еда

Пример:

1 дерево

~4~



4. Фаза действий

1. Устранение угрозы

2. Охота

3. Строительство

4. Сбор ресурсов

5. Исследование

6. Обустройство лагеря

7. Отдых

В фазе действий выбираются те действия, что будут выполнены персонажами. Фаза начинается с этапа планирования. Когда все игроки закончили планировать (выставили свои фишки) начинается выполнение действий. Действия выполняются по порядку от действия 1 (устранение угрозы) до 7 (отдых).

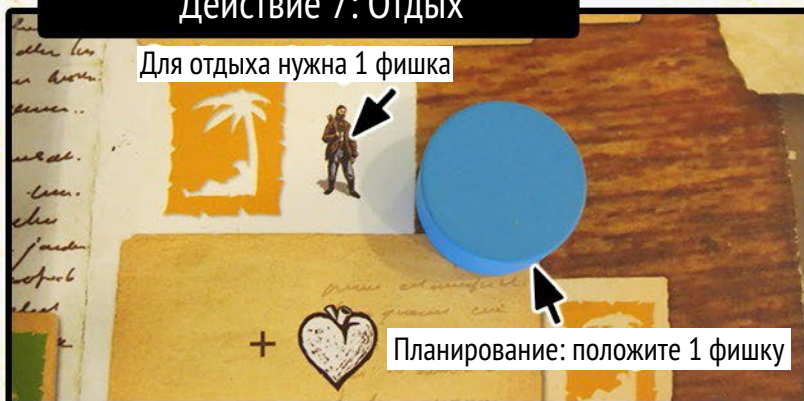
У каждого персонажа по две фишки. Фишки символизируют деятельность персонажа на острове.

Рассмотрим все 7 действий. Помните, что действия выполняются (по порядку от действия 1 до 7) только после того, как все игроки расставили свои фишки

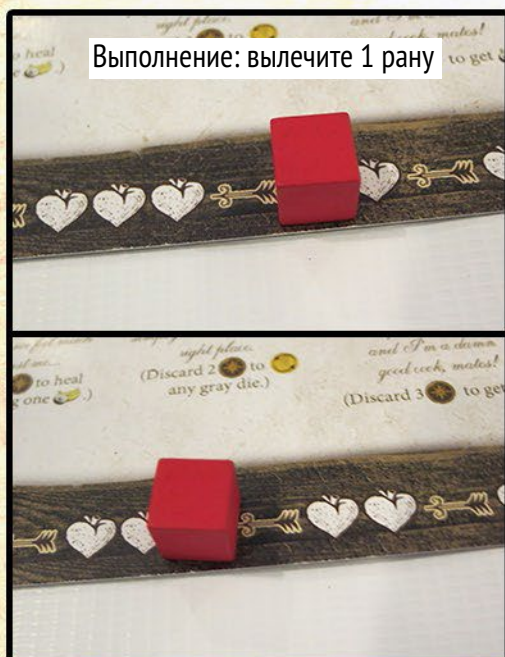


Действие 7: Отдых

Для отдыха нужна 1 фишка



Выполнение: вылечите 1 рану



Действие 6: Обустройство лагеря

Для обустройства нужна 1 фишка



Выполнение: получите 2 жетона решимости и увеличьте на 1 моральный дух



Внимание: при игре с 4 персонажами, используйте особую карту на ячейке действия: при выполнении получите 2 жетона решимости ИЛИ моральный дух +1.



Действие 5: Исследование

Для исследования нужны 1 или 2 фишки

Остальные 9 участков острова, доступные для исследования

Планирование:

Положите 1 или 2 фишки на неисследованный участок рядом с лагерем

Выполнение:

1 фишка = бросок кубиков

2 фишки = автоматический успех

Успех:

Тяните участок...

...поместите на поле

Исследованный участок с типом "река"

Положите маркер на все изобретения с требованием местности "река"



Это символ тотема



Обратитесь к листу сценария для расшифровки

В первом сценарии у символа тотема нет эффекта, этот символ можно игнорировать



Это символ находки



Возьмите по жетону находки на каждый символ



Действия жетонов находки описаны в инструкции на стр. 20

Положите жетоны на ячейку ожидаемых ресурсов



4 жетона особых находок описаны в листе сценария



1 фишка = бросок кубиков

Успех

/или/

Получите 2 жетона решимости

Получите 1 рану

/или/

Ничего не происходит

Тяните 1 карту приключений

/или/

Ничего не происходит



Действие 4: Сбор ресурсов

Для сбора нужно 1 или 2 фишки

После исследования других участков можно собирать с них ресурсы

Планирование:

Положите 1 или 2 фишки на *один* источник на участке рядом с лагерем

Собирать в лагере нельзя

Выполнение:

2 фишки = автоматический успех

1 фишка = бросок кубиков

Успех = получите выбранный ресурс

Положите полученные ресурсы на ячейку ожидаемых ресурсов

Более удаленные участки:

Есть возможность исследовать или собирать с участков, которые не только рядом с лагерем, но и тех, что на удалении в один участок от лагеря.

Исследование:

Через один участок - 2 фишки (бросок кубов) или 3 фишки (автоуспех)

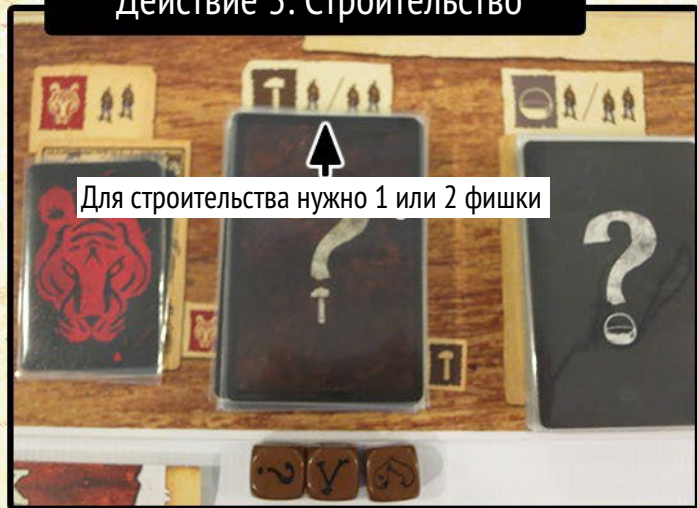
Соседний участок - 1 фишка (бросок кубов) или 2 фишки (автоуспех)

Сбор:

Через один участок - 2 фишки (бросок кубов) или 3 фишки (автоуспех)

Соседний участок - 1 фишка (бросок кубов) или 2 фишки (автоуспех)

Действие 3: Строительство



Для строительства нужно 1 или 2 фишки



Можно построить:

Укрытие

Крышу

Частокол

Оружие



Можно построить:

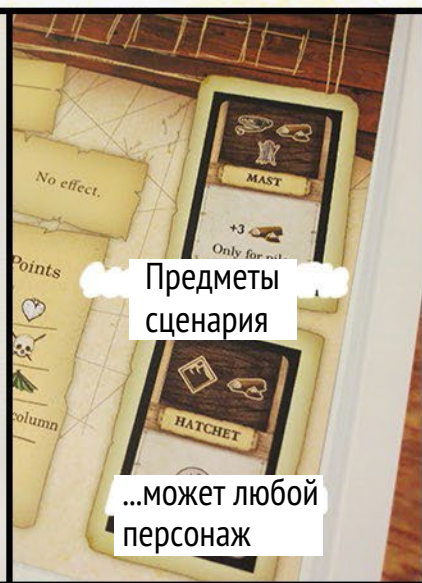
Обычные предметы

...может любой персонаж



Предмет персонажа

...может только этот персонаж



Предметы сценария

...может любой персонаж



Тут стоимость постройки укрытия, крыши и частоккола (в зависимости от числа персонажей в игре)

Планирование:

Улучшение уровня оружия стоит 1 дерево

Положите 1 или 2 две фишки на то, что хотите построить

Нельзя построить крышу или частоккол до постройки укрытия

Для постройки ножа: нужны исследованные горы

Для постройки плотины: нужно 1 дерево и исследованная река

Выполнение:



Постройка укрытия:



В игре нельзя лишиться построенного укрытия.

Если у вас нет укрытия в конце фазы ночи, то все игроки получают по одной ране.

Если на колоде жетон приключения, то вы обязаны вытянуть карту приключения, даже если разместили 2 фишки

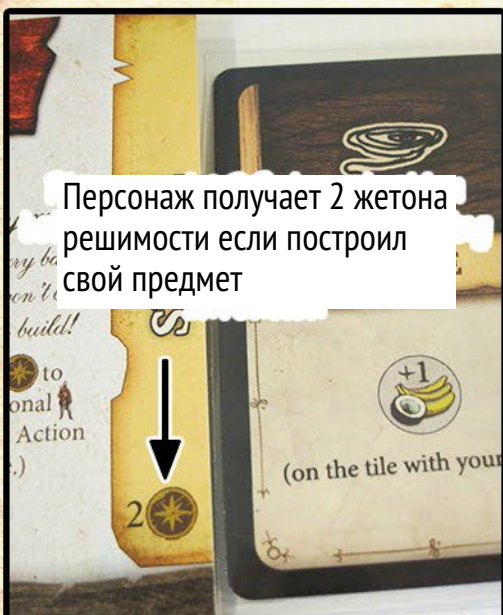


Жетон приключения:

Если на кубике выпал "?", то все равно тяните только одну карту приключения. После сбросьте жетон приключения.



Персонаж получает 2 жетона решимости если построил свой предмет



Положите построенные предметы на ячейку ожидаемых ресурсов



Положите маркер на предмет сценария, чтобы показать, что он уже построен



Действие 2: Охота

Планирование:

Для охоты нужны 2 фишки

Колода охоты должна быть не пустая

Выполнение:

Тяните карту из колоды охоты

1. Сила зверя против уровня оружия

Пример:

Сила зверя 3 минус уровень оружия 2 = 1 рана

2. Понизьте уровень оружия

Если нужно понизить уровень оружия, но он и так уже на нуле, то получите 1 рану за каждый недостающий уровень

3. Получите еду и шкуры

Положите ресурсы на ячейку ожидаемых ресурсов

4. Примените дополнительные эффекты

В этом случае если у вас нет Снадобья, то получите 2 раны

Сбросьте карту зверя после охоты

Действие 1: Устранение угрозы

Планирование:

Положите нужные фишки и ресурсы на выбранную карту угрозы

Доступные действия

1 фишка

Discard the

2 фишки

Nothing happens.

DEVASTATING HURRICANE

Wind blows with fury.
Your camp is torn to pieces...

-1/2  or 
rounded down.

REPAIR

Discard the card and get
+1  or  if you

1 фишка и
1 дерево

-1  or .

Внимание: только один персонаж может устранять одну угрозу

Выполнение:

Получите 1 еду.
Сбросьте карту.

Получите 1 еду и
1 непортящуюся еду.
Сбросьте карту.

Discard this card.

Nothing happens.

-1/2  or 
rounded down.

Получите +1 к крыше или +1
к частоколу. Сбросьте карту.

Discard this card and get
+1  or  (only if you
have a Shelter).

-1  or .

Смысл действия устранения угрозы обычно в том, чтобы не допустить эффекта угрозы, который случается, когда карта вытесняется с поля во время фазы событий

Конец фазы действий:



Сдвиньте все, что в ячейке ожидаемых ресурсов на ячейку доступных ресурсов



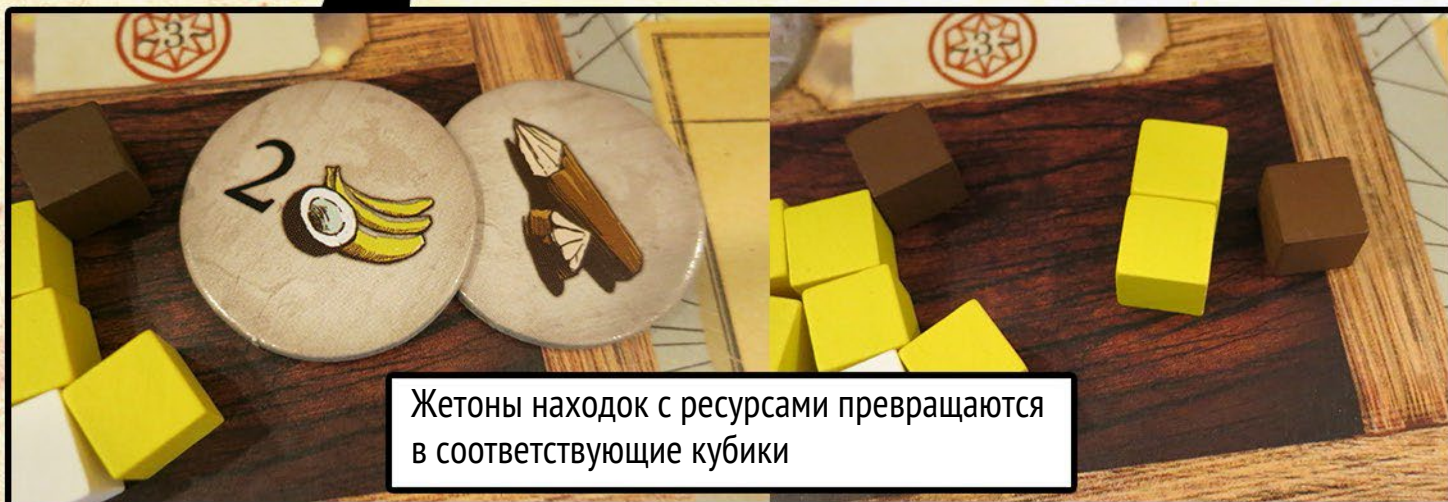
Эффект: +1 к частоколу

Помните: фаза действий состоит из планирования и выполнения.
Действия выполняются только после того, как все игроки выставили все свои фишки. Выполняются действия по порядку, от 1 (устранение угрозы) до 7 (отдых).

В конце фазы верните фишки игрокам.



Примените эффект изобретения, переверните карту на сторону предмета и положите обратно на поле



Жетоны находок с ресурсами превращаются в соответствующие кубики



Другие жетоны находок оставьте себе, их можно использовать в любое время



Особые находки описаны на листе сценария

Пятница и пес:



Розовая фишка это пес



Пес может помогать при исследовании или охоте



Используйте пса при игре с одним или тремя персонажами.

Пес не может действовать самостоятельно.



Пятница может поддерживать фишку персонажа



Белая фишка это Пятница

Красный маркер ран

Пятница может собирать жетоны решимости - он может сбросить 2 жетона, чтобы перебросить кубик

1. Используйте Пятницу при игре с одним или двумя персонажами.
2. Пятницей управляет первый игрок.



3. Пятница не разыгрывает карты приключений. Если выпадает карта приключения, то он получает 1 рану.
4. Пятнице не нужно укрытие.
5. Пятницу не нужно кормить.
6. Пятница не получает раны от действий погоды.



Персонажи могут помогать другим персонажам, при этом один из них всегда считается основным

Основной

Помощник

Пес помогает персонажу

Пятница может действовать самостоятельно



Пятница может использовать фишки поддержки, например "Карту" или пса

Пример планирования в фазе действий:



~5~



Фаза погоды

На листе сценария указано, какие кубики погоды кидать в каждом раунде:

Кидайте оранжевый кубик дождя в раундах 4, 5, 6



Кубик голодных зверей:



Сбросьте 1 еду



Частокол -1



Схватка со зверем с силой 3

Раны от кубика голодных зверей получают все персонажи

Дождь и снег:



Дождь и снег:

Посчитайте все значки облаков

На ячейку погоды могли быть добавлены жетоны во время предыдущих фаз

2. Дождь

Сравните с уровнем крыши. За каждое облако сверху, сбросьте 1 еду и 1 дерево. Например, 4 облака - 1 крыша = 3

Сбросьте 3 еды и 3 дерева с ячейки доступных ресурсов



В фазе погоды раны наносятся всем персонажам. Вы обязаны сбросить еду/дерево или понизить частоту если можете. За каждый недостающий ресурс все персонажи получают 1 рану.

Уберите все жетоны

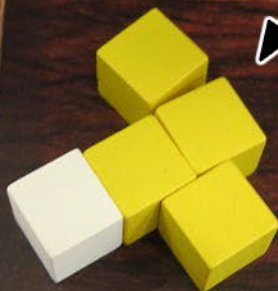


~6~



Фаза ночи

Например при игре на 4 нужно сбросить 4 еды



1. Каждый персонаж должен сбросить одну еду, иначе получает 2 раны

Если еды не хватает, то игроки договариваются, какой персонаж будет голодать



2. Перемещение лагеря

Решите - хотите ли переместить лагерь на соседний участок



Жетоны берем с собой

Если передвигаем укрытие, то уровни крыши и частокола уполониваем (округляем вверх)

2 -> 1

3 -> 2

Естественное укрытие

Лагерь без укрытия тоже можно перемещать...

Можно строить крышу и частокол для естественного укрытия

3. Проверка укрытия

...но передвигая лагерь из естественного укрытия вы теряете все уровни крыши и частокола

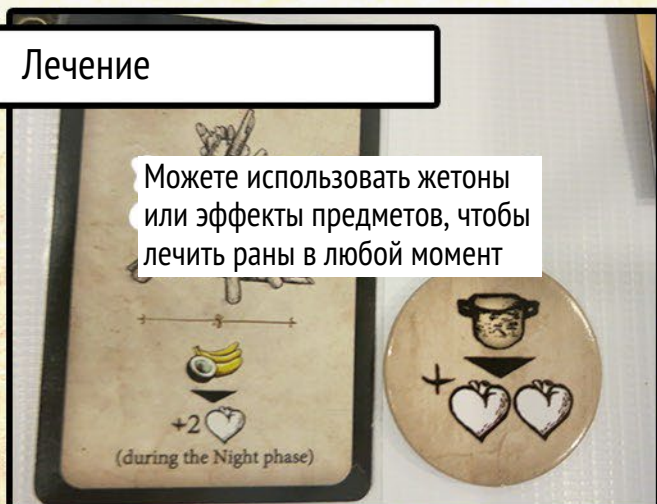
Если у вас нет укрытия (построенного или натурального), то все персонажи получают по 1 ране

4. Сбросьте обычную еду



Лечение

Можете использовать жетоны
или эффекты предметов, чтобы
лечить раны в любой момент



Конец фазы ночи



Продвиньте маркер раунда:



Начинается новый раунд...



Передайте жетон первого игрока

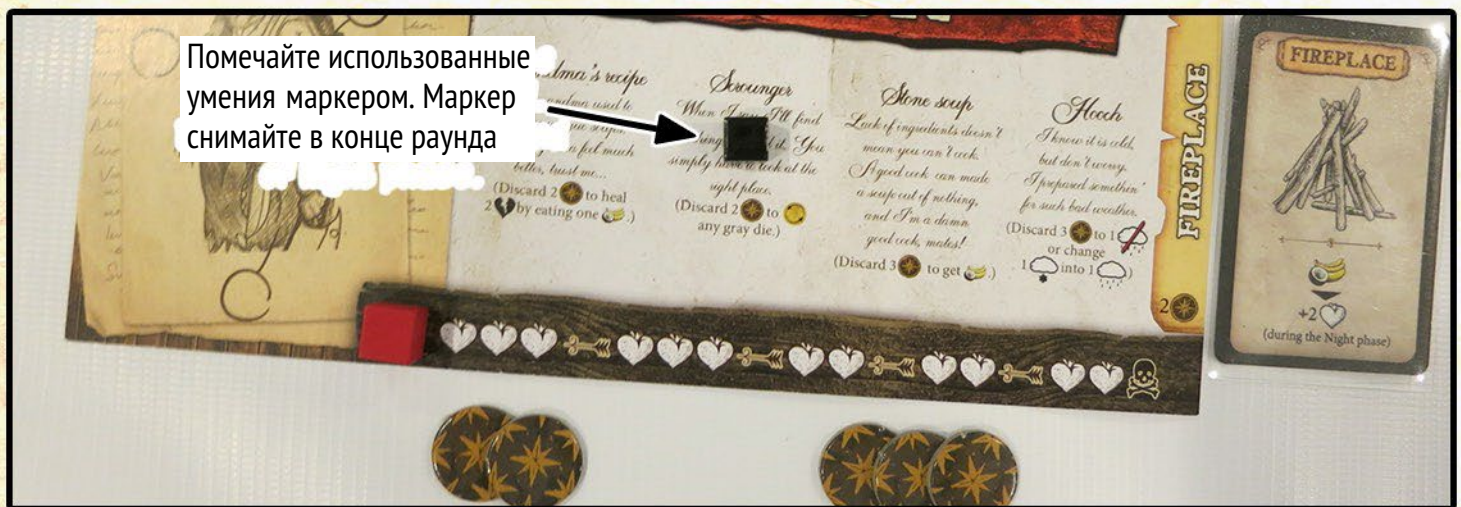


Дополнительная информация

Особые умения персонажей:



Помечайте использованные умения маркером. Маркер снимайте в конце раунда



Стартовые предметы:

1. Могут быть использованы любым персонажем
2. Каждый может быть использован дважды
3. Можно использовать в любой момент
4. Поставьте маркер после использования



Колода тайн:



1. Три типа карт:



Клад



Монстр



Ловушка

2. Тяните из колоды, пока не вытяните карту нужного типа.

3. Если вытянули карту другого типа, отложите ее.

4. Вытянув нужную, разыграйте ее. Далее можете решить: прекратить тянуть или продолжить.

5. Отложенные карты замешайте обратно. Разыгранные сбросьте.

Это почти все, осталось немного подсказок:

Долгосрочные соображения:

Для победы нужен огонь
и дерево

Не забудьте про предметы
сценария. Они очень полезны
как источники дерева.



Для огня нужно исследовать
горы

Вы начинаете на пляже, чтобы
найти горы нужно обязательно
начать исследовать как можно
раньше!



Среднесрочные соображения:

Имейте в виду
кубики погоды

Лучше иметь крышу уровня 1 к раунду 4,
и крышу уровня 2 и больше к раунду 7

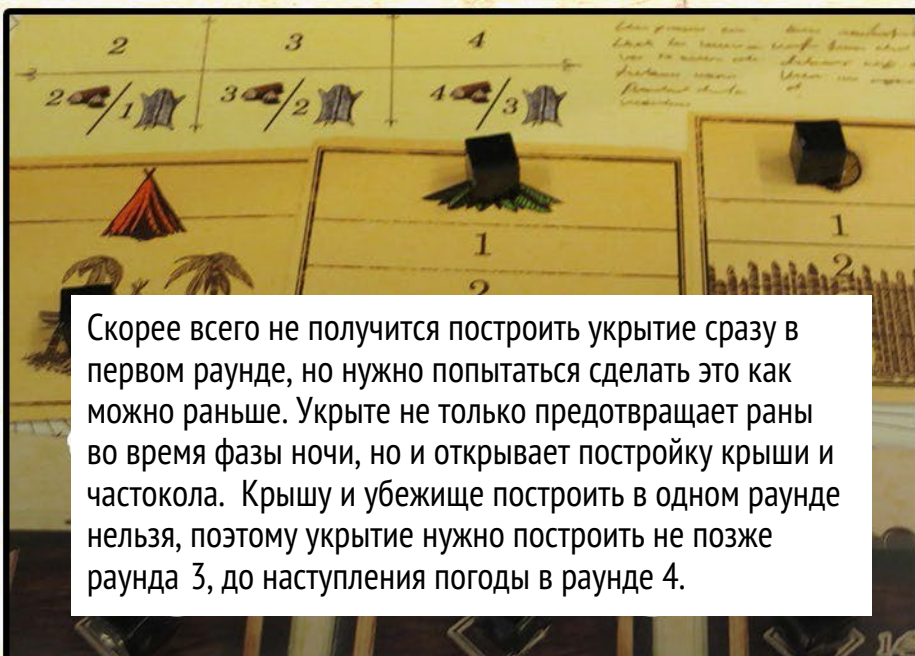


Краткосрочные соображения:

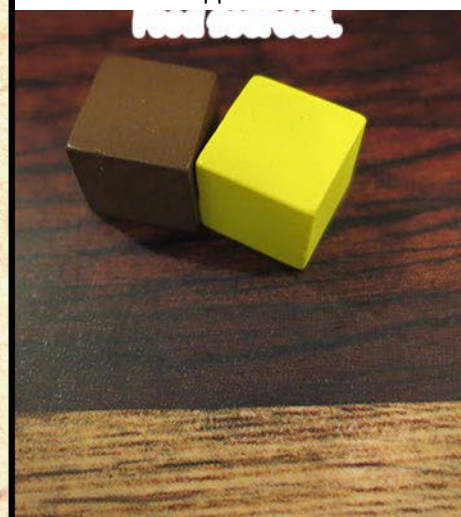
Начиная с первого раунда будут нужны еда и укрытие



Скорее всего не получится построить укрытие сразу в первом раунде, но нужно попытаться сделать это как можно раньше. Укрытие не только предотвращает раны во время фазы ночи, но и открывает постройку крыши и частокола. Крышу и убежище построить в одном раунде нельзя, поэтому укрытие нужно построить не позже раунда 3, до наступления погоды в раунде 4.



Начальный участок дает только 1 еду. Нужно найти больше источников еды.

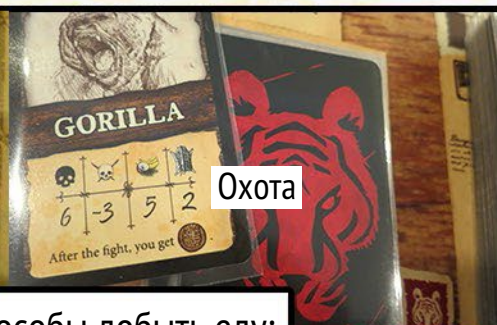


Сбор



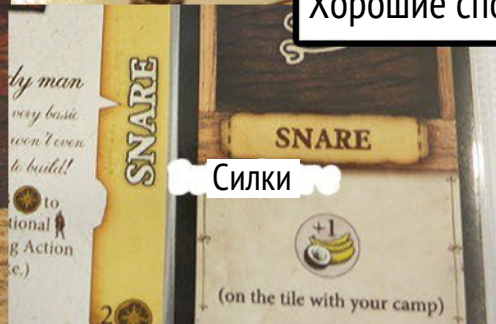
GORILLA

Охота

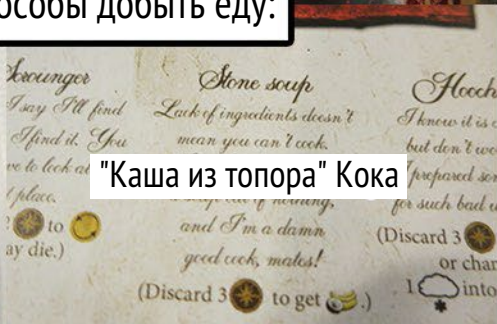


Хорошие способы добыть еду:

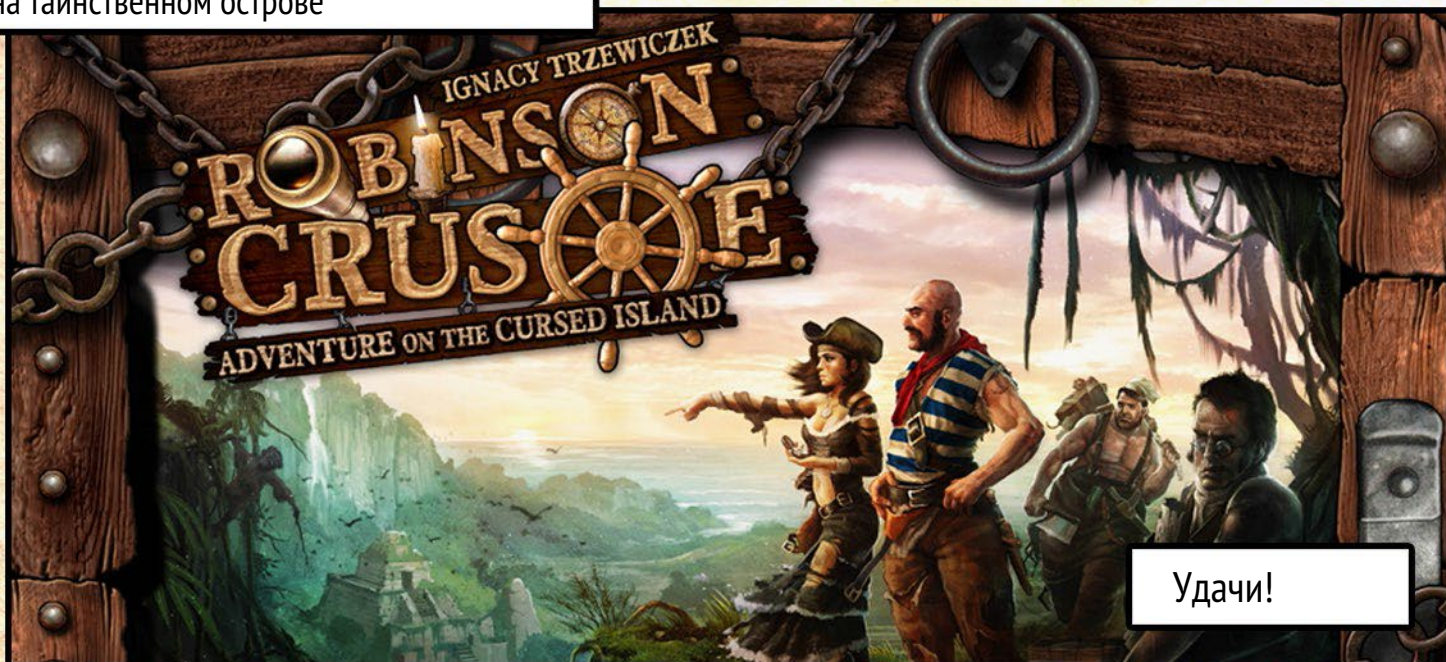
Силки



"Каша из топора" Кока



Теперь вы готовы начать приключение на таинственном острове



Удачи!

Правило невыполненного условия:

Если персонаж должен сбросить кубик ресурса или жетон, или понизить уровень чего-либо, но не может, то он получает одну рану за каждый недостающий ресурс.

Если действие затрагивает всех персонажей сразу, то рану получают все.

(Исключение: если в описании сказано "при возможности", или если уровень морального духа минимальный.)

Правило одного жетона:

В какой-либо зоне (участке, ячейке) игрового поля не могут лежать два одинаковых жетона.